

REGLAS OFICIALES DE BASQUETBOL DE FIBA 2004

INTERPRETACIONES OFICIALES

Las interpretaciones presentadas en este documento son las Interpretaciones Oficiales de FIBA de las Reglas Oficiales de Básquetbol de FIBA 2004 y son efectivas a partir del 1er de Septiembre de 2004. Dónde las interpretaciones en este documento difieran de interpretaciones de FIBA previamente publicadas, este documento tendrá preferencia.

Las Reglas Oficiales de Baloncesto de FIBA son aprobadas por el Buro Central de FIBA y son revisadas periódicamente por la Comisión Técnica de FIBA.

Las reglas son mantenidas lo mas claras y comprensibles posible, pero ellas expresan los principios en lugar de situaciones de juego. Ellas no pueden, sin embargo, cubrir la gran variedad de casos específicos que pudieran presentarse durante un juego de baloncesto.

El propósito de este documento es de convertir esos principios y conceptos del libro de reglas en situaciones practicas y especificas, como ellos quizás surjan en un juego normal de baloncesto.

La interpretación de las diferentes situaciones pudiera estimular las mentes de los arbitros y complementaran el detallado estudio de las propias reglas.

Las reglas oficiales de Baloncesto de FIBA deberan seguir siendo el documento principal que rige el baloncesto de FIBA. Sin embargo el primer arbitro debe tener pleno poder para tomar decisiones sobre cualquier punto no contemplada específicamente en el libro de reglas o en las proximas interpretaciones oficiales de FIBA.

Art. 5 Jugadores - Lesiones

Situación 1:

Si un jugador se lesiona o parece estar lesionado y, como resultado, el entrenador, asistente del entrenador, sustituto o cualquier otro personal de banco del mismo equipo entra a la cancha de juego, ese jugador es considerado de haber recibido tratamiento, si el tratamiento verdaderamente se administro o no.

Ejemplo 1:

A4 parece tener una lesión en el tobillo y se para el juego.

(a) El doctor del equipo A entra a la cancha y trata el tobillo lesionado de A4.

(b) El doctor del equipo A entra a la cancha pero A4 ya ha recuperado.

(c) El entrenador A entra a la cancha para evaluar la lesión de A4.

(d) El asistente del entrenador A, sustituto A o seguidor del equipo entra a la cancha pero no trata a A4.

Interpretación:

(a), (b), (c) (d) A4 es considerado de haber recibido tratamiento y se sustituirá.

Situación 2:

No hay límite de tiempo para el retiro de la cancha a un jugador gravemente lesionado si de acuerdo con el doctor el retiro es peligroso para el jugador.

Ejemplo 2:

A4 es gravemente lesionado y se para el juego por casi 15 minutos porque el doctor estima que el retiro de la cancha podría ser peligroso para el jugador.

Interpretación:

La opinión del doctor debe determinar el tiempo apropiado para el retiro de la cancha al jugador lesionado. Después de la sustitución, el juego debe volver a comenzar sin ninguna sanción.

Art. 9 El comienzo y final de un periodo

Situación 1:

Un juego no comenzará a menos que cada equipo tenga un mínimo de cinco jugadores elegibles en la cancha y listos para jugar. Si menos de cinco jugadores están en la cancha en el tiempo que el juego deberá comenzar, los árbitros deben ser sensibles por alguna circunstancia (s) impredecible que puedan explicar la demora. Si una explicación razonable se proporciona por la demora, un foul técnico no será cargado. Sin embargo, si no se proporciona una explicación, un foul técnico y/o pérdida del juego puede resultar.

Ejemplo 1:

Cuándo el juego esta señalado para comenzar, el equipo A tiene menos de cinco jugadores en la cancha y listos para jugar.

- (a) El representante del equipo A puede dar una explicación razonable y aceptable por la tardanza en la llegada de los jugadores del equipo A.
- (b) El representante del equipo A no puede dar una explicación razonable y aceptable por la tardanza en la llegada de los jugadores del equipo A.

Interpretación:

- (a) El comienzo del juego se demorará por un máximo de 15 minutos. Si los jugadores ausentes llegan a la cancha listos para jugar antes que haya pasado los 15 minutos, el juego comenzará. Si los jugadores ausentes no han llegado a la cancha listos para jugar antes que pasen los 15 minutos, el juego debe ser perdido por incumplimiento al equipo B y el resultado seria de 20 : 0.

(b) El comienzo del juego se demorará por un máximo de 15 minutos. Si los jugadores ausentes llegan a la cancha listos para jugar antes que pasen los 15 minutos, un foul técnico puede ser cargado al entrenador A (registrado como B) después del cual el juego comenzará.

Si los jugadores ausentes no llegan a la cancha listos para jugar antes que los quince minutos pasen, el juego será perdido por incumplimiento a favor del equipo B y el resultado sería 20 : 0

Situación 2:

El Art. 9 clarifica cuál cesto el equipo deberá defender y cuál cesto deberá atacar. Si por confusión en cualquier período comienza con ambos equipos atacando/defendiendo los cestos equivocados, la situación se corregirá tan pronto como se descubra, sin colocar cualquier equipo en una situación desventajosa. Puntos anotados, tiempo muertos utilizados, fouls cargados, etc. antes de la detención del juego se mantendrán válidos.

Ejemplo 1:

Después del comienzo de un período, los árbitros se dan cuenta de que ambos equipos juegan en la dirección equivocada.

Interpretación:

El juego se detendrá tan pronto como sea posible y sin colocar a ningún equipo en una situación desventajosa. Los equipos cambiarán cestos. El juego se reanudará en el mismo lugar en donde el juego se detuvo, pero orientado hacia la nueva dirección (lado opuesto).

Ejemplo 2:

Al principio de un período, el equipo A está atacando/defendiendo el cesto correcto cuando B4 pierde su orientación, dribla hacia el cesto equivocado y anota un gol de campo.

Interpretación:

Los dos puntos serán concedidos al capitán del equipo A.

Art. 12 Salto y posesión alterna**Situación:**

El equipo que no obtenga el control de la pelota en un salto al comienzo del juego le será concedido la pelota para un saque fuera de la cancha desde el lugar más cercano a donde la próxima situación de salto ocurra.

Ejemplo 1:

Un arbitro lanza la pelota para el salto de apertura. Inmediatamente después que la pelota sea legalmente tocada por el saltador A4:

- (a) Una pelota retenida entre A5 y B5 es sancionada.
- (b) Un doble foul entre A5 y B5 es sancionado.

Interpretación:

Ya que la posesión no ha sido establecida, el arbitro no puede utilizar la flecha de posesión alterna para conceder la posesión. El árbitro realizará otro salto en el círculo central y A5 y B5 saltarán. Cualquier tiempo que haya pasado en el cronometro, después del toque legal de la pelota y antes de la situación de retención de la pelota/doble foul, este tiempo quedará consumido.

Ejemplo 2:

El equipo B tiene el derecho a un saque desde fuera de la cancha bajo la regla de posesión alterna. Un arbitro y/o el apuntador comete un error y la pelota es concedida erróneamente al equipo A para el saque desde fuera de la cancha.

Interpretación:

Una vez que la pelota toque o es tocada por un jugador en la cancha, el error no se puede corregir. El equipo B no pierde su oportunidad de saque desde fuera de la cancha de posesión alterna como resultado del error y tiene el derecho al saque desde fuera de la cancha cuando la próxima situación de posesión alterna ocurra.

Art. 17 Saque desde fuera de la cancha

Situación 1:

Antes de que un jugador se desprenda de la pelota en un saque desde fuera de la cancha, es posible que el movimiento del saque podría causar que la(s) mano(s) de jugador con la pelota rompa el plano de la línea limítrofe que separa el área de adentro con el área fuera de la cancha. En tales situaciones, continúa siendo la responsabilidad del jugador que defiende de evitar interferir con el saque haciendo contacto con la pelota mientras este todavía en las manos del lanzador del saque.

Ejemplo:

Se le concede a A4 un saque desde fuera de la cancha. Mientras tiene la pelota, la(s) mano(s) de A4 cruza el plano de la línea limítrofe de manera tal que la pelota esté sobre el área de adentro de la cancha. B4 agarra la pelota que está en la(s) mano(s) de A4 o toca la pelota y esta sale de la(s) mano(s) de A4.

Interpretación:

B4 ha interferido con el saque desde fuera de la cancha, con lo cual demora la continuación del juego. Se le dará una advertencia a B4 y se le comunicara al entrenador B y esta advertencia se le aplicará a todos los jugadores del equipo B

para el resto del juego. La repetición de una acción semejante por cualquier jugador del equipo B puede resultar en un foul técnico.

Situación 2:

En un saque desde fuera de la cancha, el lanzador de saque debe pasar la pelota (no entregar la pelota) a un compañero de equipo en la cancha de juego. Entregar la pelota a un jugador en la cancha violaría la intención de un saque desde fuera de la cancha.

Ejemplo:

En un saque desde fuera de la cancha por A4, A4 le entrega la pelota a A5 que está en la cancha de juego.

Interpretación:

Una violación de saque desde fuera de la cancha ha sido cometida por A4. La pelota debe salir de la(s) mano(s) del jugador para poder considerar legal el saque desde fuera de la cancha. La pelota es concedida al equipo B para un saque desde fuera de la cancha en el lugar más cercano a donde ocurrió la violación.

Art. 18/19 Tiempo muerto computable / Sustituciones

Situación 1:

Un tiempo muerto computable o una sustitución no se podrá otorgar antes de que el tiempo de juego de un periodo haya comenzado o después que el tiempo de juego por un período haya finalizado.

Ejemplo 1:

Durante un salto entre dos para comenzar el juego pero antes que la pelota es tocada legalmente, el saltador A5 comete una violación y la pelota es otorgada al equipo B para un saque fuera de la cancha. En este momento cualquiera de los entrenadores solicita un tiempo muerto o una sustitución.

Interpretación:

El tiempo muerto o la sustitución no se pueden otorgar porque el tiempo de juego no ha comenzado todavía.

Ejemplo 2:

A la misma vez que la señal del cronometro suena para el fin de un período o un período extra, un foul es sancionado y se le concede a A4 dos tiros libres. En este momento cualquiera de los entrenadores solicita un tiempo muerto o una sustitución.

Interpretación:

El tiempo muerto o la sustitución no se pueden otorgar porque el tiempo de juego ha expirado.

Situación 2:

La señal del dispositivo de veinticuatro segundos no detiene el cronometro de juego y por lo tanto no crea una oportunidad de sustitución o tiempo muerto.

Ejemplo:

En un lanzamiento para un gol de campo, la pelota esta en el aire cuando suena la señal del dispositivo de veinticuatro segundos. La pelota entonces entra al cesto. En este momento:

- (a) uno o ambos equipos solicitan sustituciones.
- (b) uno o ambos equipos solicitan tiempos muertos.

Interpretación:

- (a) La señal del dispositivo de veinticuatro segundos se ignora porque no detiene el cronometro de juego. Se detendría el cronometro de juego y solamente se le permitiría una sustitución al equipo que no haya anotado, solamente en los últimos dos minutos del cuarto período o cada período extra, a menos que un arbitro interrumpa el juego. Si el equipo que haya anotado se le otorga una sustitución, entonces los oponentes pueden sustituir también.
- (b) Esto es una oportunidad de tiempo muerto solamente para el equipo que no haya anotado.

Situación 3:

Si una violación es cometida por el tirador de un tiro libre en un último o único tiro libre, la situación de pelota muerta resultante crea una oportunidad de sustitución para ambos equipos, si una solicitud para una sustitución fue hecha o no antes que la pelota sea concedida a la disposición del tirador de un tiro libre para el primero o único tiro libre.

Ejemplo:

Durante el último tiro libre, el tirador de tiro libre A4 comete una violación. A10 y/o B10 ahora solicita entrar al juego como sustituto. La sustitución por cualquier equipo no ha sido solicitada antes del último tiro libre.

Interpretación:

La(a) sustitución(es) es permitida. Después de una violación, cualquier equipo puede sustituir.

Situación 4:

Si después de una solicitud de un tiempo muerto, cualquier equipo comete un foul, el período de tiempo muerto no comenzara hasta que el arbitro haya

terminado toda comunicación con la mesa de control relativo a ese foul. En el caso de un quinto foul cometido por un jugador, esta comunicación incluiría completar el procedimiento necesario para la sustitución. Una vez que el procedimiento de la sustitución se ha completado, el período de tiempo muerto comenzara cuando el arbitro suena su silbato y de la señal de tiempo muerto.

Ejemplo 1:

El entrenador A solicita un tiempo muerto. La pelota queda muerta luego como resultado de un foul por B4. Esto es el quinto foul de B4.

Interpretación:

El período de tiempo muerto no comenzará hasta que toda comunicación relativa al foul haya sido comunicada a la mesa de control y un sustituto para B4 haya entrado en el juego.

Ejemplo 2:

El entrenador A solicita un tiempo muerto. La pelota queda muerta como resultado de un foul de B4. Esto es el quinto foul de B4. Mientras el arbitro se esta comunicando con la mesa de control, los jugadores inmediatamente van a sus respectivos bancos, en vez de esperar que el arbitro suene su silbato para el comienzo del tiempo muerto.

Interpretación:

Se le debe permitir a los equipos ir a sus bancos de equipo tan pronto se detenga el cronometro si están al tanto que se ha solicitado un tiempo muerto, aunque ese tiempo muerto no haya comenzado formalmente.

Situación 5:

Si los arbitros descubren que más de cinco jugadores están jugando en la cancha simultáneamente para el mismo equipo, el error se debe corregir tan

pronto como sea posible sin colocar a los oponentes en una situación desventajosa.

Asumiendo que los árbitros y los oficiales de mesa están haciendo su trabajo correctamente, un jugador debe haber entrado o se debe haber quedado en la cancha ilegalmente. Los árbitros, por lo tanto, deben ordenar que un jugador sea sacado de la cancha inmediatamente y cargar un foul técnico contra el entrenador de ese equipo (registrado como B). El entrenador es responsable de asegurar que una sustitución se aplica correctamente y que el jugador sustituido salga de la cancha inmediatamente después de la sustitución.

Ejemplo:

Mientras se está jugando el juego se descubre que el equipo A tiene más de cinco jugadores jugando en la cancha.

- (a) En el tiempo del descubrimiento, el equipo B (con cinco jugadores) está en control de la pelota.
- (b) En el tiempo del descubrimiento, el equipo A (con más de cinco jugadores) está en control de la pelota.

Interpretación:

- (a) Se debe detener el juego inmediatamente a menos que el equipo B se coloque en una situación de desventaja. El jugador que ha entrado (o se ha quedado en) el juego ilegalmente debe ser sacado del juego y un foul técnico (registrado como 'B') debe ser cargado en contra del entrenador del equipo.
- (b) Se debe detener el juego inmediatamente. El jugador que ha entrado (o se ha quedado en) el juego debe ser sacado del juego y un foul técnico (registrado como 'B') debe ser cargado en contra del entrenador del equipo.

Situación 6:

Después que se descubre que un equipo participa con más de cinco jugadores, se descubre también que puntos se ha anotado o que el jugador A5 ha cometido un foul mientras participa ilegalmente. Todos los puntos serán válidos y cualquier foul cometido por (o en contra) de ese jugador calificará como fouls de jugador.

Ejemplo:

El jarbitro se da cuenta que A5 esta en la cancha y participa como el 6to jugador del equipo A.

- (a) Se detiene el juego después de un foul de A5.
- (b) Se detiene el juego después de un gol de campo convertido de A5.
- (c) Se detiene el juego después que B5 comete foul contra A5 durante un lanzamiento fallado para un gol de campo.

Interpretación:

- (a) El foul por A5 debe ser considerado como un foul de jugador y, por consiguiente, penalizado como corresponde.
- (b) El gol de cancha por A5 es valido.
- (c) Los tiros libres que resultan del foul de B5 deben ser realizados por cualquier jugador del equipo A en la cancha en el momento del foul y escogido por el entrenador A.

Situación 7:

Los Art. 18 y 19 clarifican cuando una oportunidad de sustitución (o tiempo muerto) comienza y finaliza. Los entrenadores que desean una sustitución o un tiempo muerto deben estar enterados de estas limitaciones y estar preparado para hacer tal solicitud sólo en el tiempo indicado. Si la solicitud se hace en cualquier otro momento que no sea durante la oportunidad valida de sustitución

o tiempo muerto como previsto en los Art. 18 y 19, la sustitución o tiempo muerto no será otorgado.

Ejemplo:

Una oportunidad de sustitución (o tiempo muerto) ha finalizado cuando el entrenador A corre a la mesa de control, y en alta voz solicita una sustitución (o tiempo muerto). El apuntador reacciona y erróneamente suena su señal. El arbitro suena su silbato e interrumpe el juego.

Interpretación:

Por el silbato del arbitro, la pelota queda muerta y el cronometro permanece detenido, resultando en lo que normalmente seria una oportunidad de sustitución (o tiempo muerto). Sin embargo, porque la solicitud se hizo tarde, la sustitución (o tiempo muerto) no será otorgado. El juego debe reanudarse inmediatamente.

Art. 24 Drible

Situación:

Si un jugador tira deliberadamente la pelota contra el tablero (no intentando un lanzamiento legítimo para un gol), esto es considerado lo mismo que si ese jugador haya botado la pelota en el piso. Si el jugador entonces toca la pelota otra vez antes que esta haya tocado (o sea tocado por) otro jugador, esto se considera ser lo mismo que un drible.

Ejemplo 1:

A4 todavía no ha driblado cuando A4 tira la pelota contra el tablero y la recupera otra vez antes que la pelota toque a otro jugador.

Interpretación:

Después de recibir la pelota (la pelota descansa en sus manos) A4 puede tirar o pasar pero no podrá comenzar un nuevo drible.

Ejemplo 2:

Después de terminar un drible, y en un movimiento continuo o detenido, A4 ahora tira la pelota contra el tablero y la recibe otra vez antes que otro jugador la toque.

Interpretación:

A4 ha cometido una violación por hacer un nuevo drible.

Art. 28 Ocho segundos**Situación 1:**

La aplicación de esta regla esta basada solamente en el conteo individual de los ocho segundos por un jarbitro. En caso de discrepancia entre el número de segundos contados por el arbitro y los mostrados por el dispositivo de veinticuatro segundos, la decisión del arbitro tomara precedencia.

Ejemplo:

A4 esta dribleando la pelota en la zona defennsa del equipo A cuando el arbitro sancina una violación de ocho segundos. El dispositivo de veinticuatro segundos muestra que solamente han pasado siete segundos.

Interpretación:

La decisión del arbitro es correcta. El arbitro es el único permitido decidir cuando el periodo de ocho segundos termina.

Situación 2:

Si un conteo de ocho segundos en la zona defensiva es detenido por una situación de salto entre dos y la resultante posesión alterna del saque fuera de la cancha es otorgado al equipo que estaba en control de la pelota, el equipo solamente tendrá el tiempo restante en el periodo de ocho segundos.

Ejemplo:

El equipo A está en control de la pelota por cinco segundos en la zona defensiva del equipo A cuando ocurre una pelota retenida. Los árbitros determinan que el equipo A tiene el derecho a la próxima posesión alterna de saque desde fuera de la cancha.

Interpretación:

El equipo A tendrá solamente tres segundos restantes para mover la pelota a la zona de ataque del equipo A.

Art. 29 Veinticuatro segundos**Situación 1:**

Cuando un lanzamiento para gol de campo es realizado cerca del final de un periodo de veinticuatro segundos y la señal suena mientras la pelota está en el aire, si la pelota toca el tablero o no toca el aro, una violación ha ocurrido a menos que los oponentes hayan ganado control inmediato y claro de la pelota.

Ejemplo 1:

Un lanzamiento para gol por A5 está en el aire cuando la señal del dispositivo de veinticuatro segundos suena. La pelota toca el tablero y entonces rueda en el piso, donde es tocada por B6 seguido por A6 y finalmente controlada por B7.

Interpretación:

Esto es una violación de veinticuatro segundos porque la pelota no toco el aro y no hubo control inmediato de la pelota por los oponentes. El equipo B es otorgado la pelota para un saque desde la línea de fondo más cercana a donde ocurrió la violación (pero no por detrás del tablero).

Ejemplo 2:

Un lanzamiento por A5 toca el tablero, pero no toca el aro. En el rebote, B5 toca la pelota, pero no la controla, después A4 obtiene el control de la pelota. En este momento la señal del dispositivo de veinticuatro segundos suena.

Interpretación:

Ha ocurrido una violación de veinticuatro segundos. El dispositivo de veinticuatro segundos continúa corriendo cuando un lanzamiento no toca el aro y la pelota otra vez es controlada por un jugador del equipo A.

Ejemplo 3:

Al final del periodo de veinticuatro segundos, A4 con uno o los dos pies en el piso lanza para un gol. El lanzamiento es legalmente bloqueado por B4 y entonces la señal del dispositivo de veinticuatro segundos suena. Después de la señal B4 fouls A4.

Interpretación:

Ha ocurrido una violación de veinticuatro segundos. El foul de B4 no se debe tomar en cuenta a menos que no sea técnico, antideportivo o descalificador. La pelota es otorgada al equipo B para un saque desde la línea lateral o línea final desde el lugar mas cercano en donde se hizo el lanzamiento.

Ejemplo 4:

Un lanzamiento de gol de campo por A4 esta en el aire cuando la señal del dispositivo de veinticuatro segundos suena. La pelota no toca el aro en el

lanzamiento, después una pelota retenida entre A5 y B5 es inmediatamente sancionada.

Interpretación:

Ha ocurrido una violación de veinticuatro segundos. El equipo B no gana el control inmediato y claro de la pelota en el rebote. Se le debe otorgar la pelota al equipo B para un saque en la línea extendida de tiro libre.

Situación 2:

Si un equipo que estaba en control de la pelota es otorgado un saque por posesión alterna, ese equipo solamente tendrá el tiempo restante en el periodo de veinticuatro segundos en el momento que ocurrió la situación de salto entre dos.

Ejemplo 1:

El equipo A está en control de la pelota con diez segundos restantes en el periodo de veinticuatro segundos cuando ocurre una pelota retenida. Una posesión alterna para un saque es otorgado a:

- (a) El equipo A.
- (b) El equipo B.

Interpretación:

- (a) El equipo A tendrá solamente diez segundos restantes en el periodo de veinticuatro segundos.
- (b) El equipo B tendrá un nuevo periodo de veinticuatro segundos.

Ejemplo 2:

El equipo A esta en control de la pelota con diez segundos restantes en el periodo de veinticuatro segundos cuando la pelota sale fuera de las lineas.

Los arbitros no pueden ponerse de acuerdo si fue A4 o B4 quien fue el ultimo en tocar la pelota antes de que saliera fuera de las lineas, o no pueden determinar cual jugador fue el ultimo en tocar la pelota antes de que saliera fuera de las lineas. Un saque por posesión alterna es otorgada a:

- (a) El equipo A.
- (b) El equipo B.

Interpretación:

- (a) El equipo A tendrá solamente diez segundos restantes en el periodo de veinticuatro segundos.
- (b) El equipo B tendrá un nuevo periodo de veinticuatro segundos.

Art. 31 Goal tending e interferencia**Situación 1:**

Cuándo la pelota está sobre el aro durante un intento de convertir un gol de campo o un tiro libre, ocurre una interferencia si un jugador pasa su mano a través del cesto y hace contacto con la pelota.

Ejemplo:

En un último o único tiro libre por A4, antes que la pelota toque el aro, B4 pasa su mano a través del cesto y hace contacto con la pelota.

Interpretación:

Una violación por B4 ha ocurrido por tocar la pelota ilegalmente. Se le concede un punto al equipo A.

Situación 2:

Cuando la pelota esta sobre del aro durante un pase o rebote, es una violación si un jugador pasa su mano a través del cesto y hace contacto con la pelota.

Ejemplo:

La pelota esta sobre el aro como resultado de un pase cuando A4 pasa su mano a través del cesto y hace contacto con la pelota.

Interpretación:

Una violación sencilla (ni de goaltending ni de interferencia) ha ocurrido. Se le debe otorgar la pelota al equipo B (y un nuevo periodo de veinticuatro segundos) para un saque desde la línea final en el lugar más cercano a donde ocurrió la violación (pero no desde atrás del tablero).

Situación 3:

Siguiendo el último o único tiro libre y después que la pelota ha tocado el aro, el intento de tiro libre cambio su status y se convierte en un gol de campo de dos puntos si la pelota es tocada legalmente por cualquier jugador antes de entrar al cesto.

Ejemplo:

Un ultimo o único tiro libre por A4 ha tocado el aro y esta botando sobre este cuando B4 trata de palmear la pelota pero esta entra al cesto.

Interpretación:

Debido a que la pelota se ha tocado legalmente, el intento de tiro libre ha cambiado de status y dos puntos son otorgado al equipo A.

Situación 4:

Si después del intento de un gol de campo, un jugador toca la pelota mientras esta en su vuelo ascendente, todas las restricciones relativas a gol tending e interferencia deben aplicar.

Ejemplo:

Después de un lanzamiento para convertir un gol por A4, la pelota esta en el aire cuando es tocada en su vuelo ascendente por B5 (o A5). En su vuelo descendente al cesto la pelota es tocada por:

- (a) Por A6.
- (b) Por B6.

Interpretación:

El contacto de B5 (o A5) con la pelota en su vuelo ascendente es legal y no cambia el status del lanzamiento para un gol. Sin embargo, el contacto subsiguiente con la pelota en su vuelo descendente por A6 o B6 es una violación. En

- (a) La pelota es otorgada al equipo B para un saque desde fuera de la cancha.
- (b) Dos o tres puntos son otorgados al equipo A.

Situación 5:

Se considera interferencia si durante un lanzamiento para un gol de campo, un jugador defensivo causa que el tablero o el aro vibren de tal manera que, a juicio del arbitro, esa vibración evita que la pelota entre al cesto.

Ejemplo:

A4 intenta un lanzamiento para un gol de campo de tres puntos cerca del final del juego. Mientras la pelota está en el aire suena la señal de cronometro para finalizar el juego. Después de la señal, B4 causa vibración en el aro o en el tablero y a causa de esta acción, a juicio del arbitro, esta vibración evita que la pelota entre al cesto.

Interpretación:

Aún después que suena la señal del cronometro para finalizar el juego, la pelota se mantiene viva y por lo tanto, una violación de interferencia ha ocurrido. Los tres puntos son otorgados al equipo A.

Art. 35 Doble foul

Situación:

Siempre que hay decisiones contradictorias de los árbitros o ocurren infracciones de las reglas aproximadamente al mismo tiempo y uno de las sanciones cancela el cesto anotado, esa sanción prevalece y ningún(os) punto(s) deben ser otorgados.

Ejemplo:

Mientras en el acto de lanzamiento, hay contacto físico entre el lanzador A4 y B4. La pelota entra al cesto. El árbitro líder sanciona un foul ofensivo contra A4 y por lo tanto, el cesto no debe contar. El árbitro seguidor sanciona un foul defensivo en contra de B4 y por lo tanto el cesto debe contar.

Interpretación:

Esto es un doble foul y el cesto no deben contar.

Art. 38 Foul técnico

Situación 1:

Cuando una advertencia oficial es dada a un jugador por una acción o comportamiento que si se repite puede llevar a un foul técnico, esa advertencia será comunicada también al entrenador de ese equipo y aplicará a cualquier miembro de ese equipo para el resto del juego. Una advertencia oficial se da solamente cuando el cronómetro este detenido y la pelota está muerta.

Ejemplo:

A un miembro del equipo A se le da una advertencia por:

- (a) Interferir con un saque de la pelota.
- (b) Aplaudir en la cara del oponente quien esta lanzando para un gol de campo convertido.
- (c) Comportamiento antideportivo.
- (d) Cualquier otra acción que, si repetida, puede llevar a un foul técnico.

Interpretación:

La advertencia se comunicará también al entrenador A y aplicara a todos los miembros del equipo A para el resto del juego.

Situación 2:

Si durante un intervalo de juega un foul técnico es cometido por un miembro del equipo que tiene derecho a jugar y que es designado como jugador-entrenador, el foul técnico contará como un foul de jugador y contará hacia la situación de penalidad del equipo en el período siguiente.

Ejemplo:

A4 es un jugador-entrenador para el equipo A. A4 es sancionado con un foul técnico por:

- (a) Colgarse del aro durante el pre-juego o el calentamiento de medio tiempo.
- (b) Comportamiento antideportivo durante un intervalo de juego.

Interpretación:

(a) y (b) Un foul técnico debe ser cargado a A4 como un jugador. El foul debe contar como uno de los fouls que lleva a una situación de penalidad del equipo en el periodo siguiente así como uno de los cinco fouls que resulte en que A4 tenga que dejar el juego.

Situación 3:

Mientras el jugador está en el acto de lanzamiento para gol, a los oponentes no se le permitirá desconcertar ese jugador con acciones tales como mover la(s) mano(s) para obstruir el campo de visión del lanzador, gritar fuertemente, patear fuertemente o aplaudir cerca del lanzador. De hacerlo resultaría en un foul técnico si el tirador esta en desventaja por la acción, o por una advertencia si el tirador no esta en desventaja.

Ejemplo:

A4 está en el acto de lanzamiento para un gol cuando B4 procura distraer A4 gritándole fuertemente o pateando pesadamente en el piso. El tiro para gol es:

- (a) Convertido.
- (b) No convertido.

Interpretación:

(a) Se le dará una advertencia a B4 y se le comunicará al entrenador B. Esta advertencia aplicará a todos jugadores del equipo B para el resto del juego por el comportamiento similar.

(b) Un foul técnico puede ser cargado a B4.

Situación 4:

Si un jugador vuelve a entrar al juego después que cometió un quinto foul y después que ha sido notificado que el jugador ya no puede participar, la participación ilegal se penalizará inmediatamente cuando se descubra, sin colocar a los oponentes en una situación desventajosa.

Ejemplo:

Después de cometer un quinto foul, se le notifica a B4 que no está permitido seguir participando. Más tarde, B4 entra al juego como sustituto. La participación ilegal de B4 se descubre:

- (a) Antes que la pelota este viva para reanudar el juego.
- (b) Después que la pelota este viva otra vez y mientras la pelota está en el control del equipo A.
- (c) Después que la pelota este viva otra vez y mientras la pelota está en el control del equipo B.
- (d) Después que la pelota este muerta otra vez siguiendo la entrada al juego de B4.

Interpretación:

- (a) B4 será removido del juego inmediatamente. Un foul técnico (registrado como "B") será cargado al entrenador.
- (b) El juego se detendrá inmediatamente a menos que el equipo A sea colocado en desventaja. B4 será removido del juego y un foul técnico (registrado como "B") será cargado al entrenador B.
- (c) y (d) Se detendrá el juego inmediatamente. B4 será removido del juego y un foul técnico (registrado como "B") será cargado al entrenador B.

Situación 5:

Si después de haber sido notificado de que no está elegible para participar por su quinto foul, un jugador entra al juego otra vez y anota un gol de campo, comete un foul, o recibe foul por un oponente antes que se descubra su participación ilegal, el gol de campo será anotado y se considerará el foul como un foul de jugador.

Ejemplo:

Después de haber cometido un quinto foul y de haber sido notificado que no es elegible para participar, B4 entra al juego otra vez como sustituto. Se descubre la participación ilegal de B4 después de:

- (a) B4 anota un gol de campo.
- (b) B4 comete un foul.
- (c) B4 recibe foul por A4 (el quinto foul de equipo).

Interpretación:

- (a) El gol de campo convertido por B4 se anotará.
- (b) El foul cometido por B4 se considerará como un foul de jugador.
- (c) Los dos tiros libres de B4 serán intentados por el sustituto de B4.

Después de todas la actividad conectada con (a), (b), (c) finalizen, la penalidad de un foul técnico del entrenador B (registrado como 'B') será administrado.

Situación 6:

Si después de cometer un quinto foul y no ha sido notificado de que no es elegible para participar, un jugador se queda en (o vuelve a entrar) al juego, ese jugador será removido del juego tan pronto se descubra el error (sin colocar a los oponentes en una situación desventajosa). Ninguna penalidad será aplicada al jugador por su participación ilegal. Si ese jugador anota un gol de campo, comete un foul o recibe un foul por un oponente, el gol de campo se le anotara y los fouls serán considerados como fouls de jugador.

Ejemplo:

A10 pide sustituir a A4. La pelota esta muerta como resultado de un foul por A4 y A10 entra al juego. Los arbitros no le notifican a A4 que es su quinto foul. A4 vuelve a entrar al juego como sustituto. Se realiza la participación ilegal de A4 cuando

- (a) Después que comienza el cronometro y mientras A4 participa como jugador.
- (b) Después que A4 ha convertido un gol de campo.
- (c) Después que A4 comete foul contra B4.
- (d) Después que B4 comete fou contral A4.

Interpretación:

- (a) Se debe detener el juego y se debe sacar a A4 del juego inmediatamente reemplazando con un sustituto, sin colocar el equipo B en una situación desventajosa. Ninguna penalidad se cargará a causa la participación ilegal de A4.
- (b) El gol de campo convertido por A4 se anotara.
- (c) El foul cometido por A4 se considerara como foul de jugador y penalizado como corresponde.

(d) El foul cometido por B4 se considerara como un foul contra un jugador; se le otorgaran dos o tres tiros libres al sustituto de A4.

Art. 39 Reyertas (Peleas)

Situación:

Si un equipo está en el control de la pelota en el momento en que se inicia una pelea o la amenaza de comenzar, ese equipo tendrá solamente el tiempo restante del dispositivo de veinticuatro segundos cuando el juego es reanudado.

Ejemplo:

El equipo A tiene la posesión de la pelota por veinte segundos cuando una situación ocurre que puede llevar a una pelea. Los arbitros descalifican a miembros de ambos equipos por salir de los límites del área de banco de equipo.

Interpretación:

El equipo A, que controló la pelota antes de la situación de pelea, será concedido un saque desde la línea central extendida, frente a la mesa de control con solamente cuatro segundos restante en el periodo de veinticuatro segundos.

Art. 42 Situaciones especiales

Situación 1:

En las situaciones especiales donde un numero de penalidades están disponibles para ser administrados durante el mismo periodo detenido del cronometro, los arbitros deben poner mucha atención al orden en que la violación o los fouls ocurrieron para determinar que penalidades deben ser administradas y que penalidades deben ser canceladas.

Ejemplo 1:

A4 intenta un lanzamiento brincado para un gol de campo. Mientras la pelota está en el aire, la señal del dispositivo de veinticuatro segundos suena. Después de la señal, pero con A4 todavía en el aire, B4 comete un foul antideportivo en A4 y:

- (a) La pelota no toca el aro.
- (b) La pelota sólo toca el aro pero no entra al cesto.
- (c) La pelota entra al cesto.

Interpretación:

En los tres casos el foul antideportivo de B4 no puede ser ignorado.

- (a) A4 recibió foul por B4 mientras A4 estaba en el acto de lanzamiento (penalidad: dos o tres tiros libres seguidos por un saque para el equipo A en la línea central extendida frente a la mesa de control). Después de eso, A4 cometió una violación de veinticuatro segundos (penalidad: un saque para el equipo B en la línea de tiro libre extendida). Se le otorgara a A4 dos o tres tiros libres pero el derecho de saque del equipo A debe ser cancelado porque no es la última penalidad a ser administrada. El juego debe reanudarse con un saque por el equipo B en la línea de tiro libre extendida.
- (b) No ha ocurrido una violación de veinticuatro segundos; dos o tres tiros libres serán otorgados a A4, seguido por un saque del equipo A en la línea central extendida, frente a la mesa de control.
- (c) No ha ocurrido una violación de veinticuatro segundos; dos o tres tiros libres serán otorgados a A4 seguido por un tiro libre adicional para A4. El equipo A entonces es otorgado la pelota para un saque en la línea central extendida, frente a la mesa de control.

Situación 2:

Si un doble foul es cometido durante la actividad de tiro libre, o si fouls con penalidades iguales son cometidos durante la actividad de tiro libre, el foul será cargado pero las penalidades se cancelarán.

Ejemplo 1:

Se le otorga a A4 dos tiros libres. Después del primer tiro libre, un doble foul es cometido por A5 y B5.

Interpretación:

Los fouls serán cargados a A5 y B5, después que cuál A4 intentara el segundo tiro libre y el juego reanudara normalmente como después de cualquier último o único tiro libre.

Ejemplo 2:

Se le otorga a A4 dos tiros libres. Después del primer tiro libre, fouls técnicos son cometidos por A5 y después por B5.

Interpretación:

Los fouls técnicos serán cargados a A5 y B5, después de los cuales A4 intenta el segundo tiro libre. El juego reanudara normalmente como después de cualquier último o único tiro libre.

Ejemplo 3:

Se le otorga a A4 dos tiros libres. Ambos tiros libres son convertidos. Antes que la pelota pueda estar nuevamente viva seguida por el último tiro libre:

(a) Un doble foul es cometido por A5 y B5.

(b) A5 y B5 cometen fouls técnicos.

Interpretación:

(a) y (b) Los fouls deben ser cargados a los jugadores envueltos, después el juego se reanudara con un saque desde la línea final como después de un último o único tiro libre convertido.

Art. 46 Árbitro: Responsabilidades y atribuciones

Situación:

Durante un juego normal del baloncesto es posible que ocurra un incidente o situación que no este cubierta específicamente en las Reglas del Básquetbol de FIBA o las Interpretaciones Oficiales de FIBA. En tales incidentes o situaciones el árbitro es autorizado a tomar una decisión, basado en su juicio personal, dentro del espíritu y la intención del juego limpio y la filosofía de las reglas. El árbitro tiene el poder de tomar la decisión en cualquier punto no cubierto específicamente por las reglas, comúnmente referido como el "poder elástico" del árbitro.

Ejemplo:

Siguiendo un gol de campo del equipo A durante los últimos dos minutos del juego, la pelota rueda lejos de la cancha.

Interpretación:

Durante el juego bajo circunstancias normales, el arbitro suena el silbato para parar el cronometro. Los tiempos muertos y sustituciones para ambos equipos se permitirían entonces mientras el cronometro este detenido y la pelota este muerta. Esto no aplica, sin embargo, después que un gol de campo es anotado durante los últimos dos minutos del juego en un cuarto o cualquier periodo extra. Si un arbitro suena el silbato en este tiempo, esto pondría en desventaja al equipo que le toque el saque porque permitiría el equipo anotador de sustituir o de solicitar un tiempo muerto. Por lo tanto el arbitro no sonara su silbato porque esto creará una interrupción del juego.